

SKRIPSI

APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU GRAFIKA BERBASIS MULTIMEDIA

Oleh :

ISYA' ARRUNAHIGA SATRIESNA

201151152



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2016

SKRIPSI

APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU GRAFIKA BERBASIS MULTIMEDIA

Oleh :

ISYA' ARRUNAHIGA SATRIESNA

201151152



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2016



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU GRAFIKA BERBASIS
MULTIMEDIA

SAYA : ISYA'ARRUNAHIGA SATRIESNA

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika Ini Disimpan Di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus Dengan Syarat – Syarat Kegunaan Sebagai Berikut :

1. Skripsi Adalah Hak Milik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK Dibenarkan Mebuat Salinan Untuk Tujuan Referensi Saja
3. Perpustakaan Juga Dibenarkan Membuat Salinan Skripsi Ini Sebagai Bahan Pertukaran Antar Institusi Pendidikan Tinggi
4. Berikan Tanda ✓ Sesuai Dengan Kategori Skripsi

☐

Sangat rahasia

(Mengandung isi tentang keselamatan / kepentingan Negara Republik Indonesia)

☐

Rahasia

(mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi / badan tepat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

☒

Biasa

Disahkan Oleh :

Penulis

Isya' Arrunahiga Satriesna

201151152

Alamat Tetap: Ds.Kaliputu Gg.6 RT. 4/I Kudus

Kudus, 26 Januari 2016

Pembimbing Utama

Rizkysari Meimaharani, M.Kom

NIDN. 0620058501

Kudus, 26 Januari 2016



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU GRAFIKA BERBASIS
MULTIMEDIA

NAMA : ISYA'ARRUNAHIGA SATRIESNA

NIM : 2011-51-152

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringakasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, akan saya bersedia untuk dibatalkan **gelar Sarjana Komputer** saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 26 Januari 2016



Isya'Arrunahiga Satriesna

Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS


PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU GRAFIKA BERBASIS
MULTIMEDIA
NAMA : ISYA'ARRUNAHIGA SATRIESNA
NIM : 2011-51-152


Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 12 Januari 2016

Pembimbing Utama


Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Pembimbing Pembantu


Tutik Khotimah, M.Kom
NIDN. 0608068502

Mengetahui
Komite Skripsi


Muhammad Imam Ghozali, M.Kom
NIDN: -



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU GRAFIKA BERBASIS
MULTIMEDIA
NAMA : ISYA'ARRUNAHIGA SATRIESNA
NIM : 2011-51-152

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 26 Januari 2016 . Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 26 Januari 2016

Ketua Penguji

Endang Supriyati, M.Kom
NIDN. 0629077402

Dekan Fakultas Teknik



Mohammad Dahlan, ST., MT
NIDN. 06107010000011441

Anggota Penguji 1

Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

Mengetahui

Ka. Prodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

ABSTRACT

In Indonesia even in the world, knowledge graph is still a unique science that is not well known by the general public. Society only use the results of product graphics, without knowing how the manufacturing process. This is because, due to a lack of understanding of graphic science itself. Plus the existence of a school or college that is not much open departments / study programs about graphics Science. Graphics Science is still a science professional graphics certain includes who are involved in it. from the problems that this study developed a media simultaneously aids, Graphic Arts-based learning applications Multimedia. Multimedia-based learning is suitable for students, college students or the general public who want to learn about the science of graphics, besides a more attractive appearance Multimedia-based learning can be easy for understanding.

Keywords: Graphic Arts, Learning, Multimedia.



ABSTRAK

Di Indonesia bahkan di dunia, ilmu grafika masih menjadi ilmu unik yang tidak cukup dikenal oleh khalayak umum. Masyarakat hanya menggunakan hasil dari produk grafika saja, tanpa mengetahui bagaimana proses pembuatannya. Ini disebabkan, karena kurangnya pemahaman dari ilmu grafika itu sendiri. Ditambah keberadaan sekolah atau perguruan tinggi yang tidak banyak membuka jurusan/program studi tentang ilmu grafika. Ilmu grafika masih menjadi ilmu profesional kalangan tertentu yang memang berkecimpung di dalamnya. Dari permasalahan itulah penelitian ini dikembangkan suatu media sekaligus alat bantu berupa aplikasi pembelajaran Ilmu Grafika berbasis Multimedia. Pembelajaran berbasis Multimedia ini dirasa cocok untuk pelajar, mahasiswa atau masyarakat umum yang ingin mempelajari tentang ilmu grafika, selain tampilan lebih menarik pembelajaran berbasis Multimedia dapat mempermudah pemahaman.

Kata kunci : Ilmu Grafika, Pembelajaran , Multimedia.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Ilmu Grafika Berbasis Multimedia”. Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Kiranya dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, penghargaan yang setinggi-tingginya dan permohonan maaf atas segala kesalahan yang pernah penulis lakukan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terutama kepada :

1. Bapak Dr.*Suparno*, SH, MS selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohamad Dahlan.ST.MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
5. Tutik Khotimah, M. Kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
6. Terima kasih kepada kedua orang tua dan saudara-saudaraku.
7. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak untuk sempurnanya sebuah karya tulis. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, 12 Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN PENULIS	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terkait.....	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Ilmu Grafika.....	6
2.2.2 Media Pembelajaran.....	13
2.2.3 Multimedia.....	13
2.3 Analisa Sistem.....	14
2.4 Perancangan Sistem.....	14
2.4.1 Bagan Alir (Flowchart).....	14
2.4.2 Storyboard.....	17

2.5 Tool yang Digunakan	18
2.5.1 Macromedia Flash	18
2.5.2 Adobe photoshop CS 3	18
2.5.3 Corel Draw X5	19
2.6 Kerangka Pemikiran	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Pengumpulan Data.....	21
3.1.1 Sumber Data Primer.....	21
3.2.2 Sumber Data Skunder.....	21
3.2 Metode Penelitian.....	21
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	25
4.1 Metode Pengembangan Multimedia.....	25
4.1.1 Konsep (<i>Concept</i>).....	25
4.1.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	25
4.1.3 Perancangan <i>Flowchart</i>	25
4.1.4 Storyboard.....	33
4.2 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	41
4.2.1 Teks.....	41
4.2.2 Gambar.....	41
4.2.3 Animasi.....	41
4.2.4 Audio.....	41
4.2.5 Kontrol Navigasi.....	41
4.3 Pembuatan Aplikasi.....	42
4.3.1 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	42
4.3.2 Spesifikasi Perangkat Keras.....	42
4.4 Pengujian Aplikasi (Testing)	42
4.5 Distribusi Aplikasi (Distribution).....	43
BAB V IMPLEMENTASI.....	45
5.1 Implementasi.....	44
5.2 Testing.....	48

BAB VI PENUTUP	50
6.1 Kesimpulan.....	50
6.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	xv

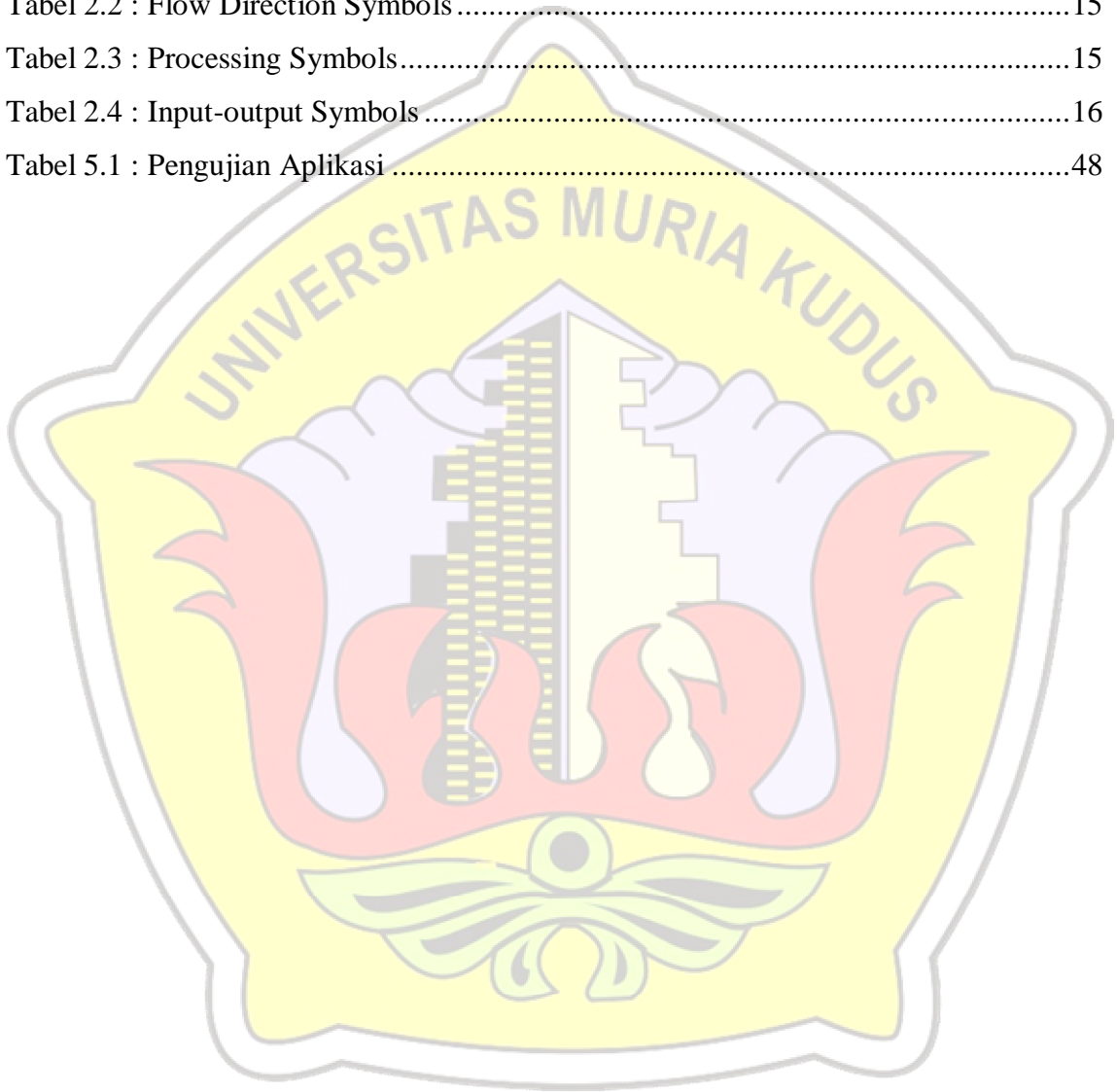


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Pola untuk potongan kertas ukuran folio (21,5 x 33 cm).....	9
Gambar 2.2 : <i>Form storyboard</i>	18
Gambar 2.3 : Kerangka Pemikiran.....	20
Gambar 3.1 : Diagram metode pengembangan versi Luther-Sutopo	22
Gambar 4.1 : Rancangan <i>Flowchart</i> pembuka.....	26
Gambar 4.2 : Rancangan <i>Flowchart</i> Menu Utama.....	26
Gambar 4.3 : Rancangan <i>Flowchart</i> Menu Materi.....	27
Gambar 4.4 : Rancangan <i>Flowchart Game</i> 1.....	28
Gambar 4.5 : Rancangan <i>Flowchart Game</i> 2.....	29
Gambar 4.6 : Rancangan <i>Flowchart Game</i> 3.....	30
Gambar 4.7 : Rancangan <i>Flowchart Game</i> 4.....	31
Gambar 4.8 : Rancangan <i>Flowchart</i> kalkulator.....	32
Gambar 4.9 : <i>Storyboard Intro</i>	33
Gambar 4.10: <i>Storyboard</i> menu utama.....	34
Gambar 4.11 : <i>Storyboard</i> menu materi.....	35
Gambar 4.12 : <i>Storyboard game</i> 1.....	36
Gambar 4.13 : <i>Storyboard game</i> 2.....	36
Gambar 4.14 : <i>Storyboard game</i> 3.....	37
Gambar 4.15 : <i>Storyboard game</i> 4.....	38
Gambar 4.16 : <i>Storyboard</i> kalkulator	38
Gambar 4.17 : <i>Storyboard</i> tentang.....	39
Gambar 4.18 : <i>Storyboard</i> materi.....	40
Gambar 5.1 : Tampilan <i>Intro</i>	44
Gambar 5.2 : Tampilan menu utama	45
Gambar 5.3 : Tampilan menu utama	45
Gambar 5.4 : Tampilan menu materi pengantar.....	46
Gambar 5.5 : Tampilan menu latihan soal (game) 1.....	46
Gambar 5.6 : Tampilan kalkulator pemotongan kertas.....	47
Gambar 5.7 : Tampilan menu info.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Ukuran kertas sendiri Standard ISO (International Standard)	8
Tabel 2.2 : Flow Direction Symbols	15
Tabel 2.3 : Processing Symbols.....	15
Tabel 2.4 : Input-output Symbols	16
Tabel 5.1 : Pengujian Aplikasi	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Revisi

Lampiran 2 Lembar Bimbingan

